NES-TS-NOE

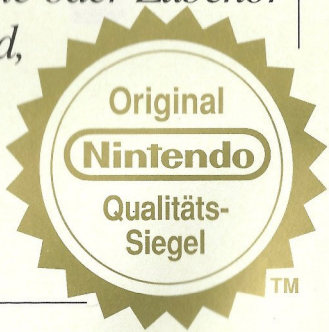
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

TETRIS 2™ ★

SPIELANLEITUNG

Ⓣ

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.



Wir freuen uns, daß Du Dich für die Spielkassette "TETRIS 2™*" für das Nintendo Entertainment System® entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALT

Die Geburt des neuen Tetris 3
Controller-Funktionen 4
So geht's los 6
Block-Arten 8
So lassen sich Bausteine eliminieren 10
Das 1-Player-Spiel 12
Das 1-Player VS. 2-Player-Spiel 16
Das 1Player VS. CPU-Spiel 19
Blitz-Tip 21

Zur Beachtung:

1) Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch größerer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
2) Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3) Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4) Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5) Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd. © 1995 Nintendo Co.,Ltd.
★ ©1987 ELORG. TETRIS 2 IS A TRADEMARK OF ELORG. TETRIS 2 LICENSED TO NINTENDO © 1989, 1993 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. ORIGINAL TETRIS CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAZHITNOV.

Die Geburt des neuen Tetris

Mit Tetris 2 wächst die Familie der Puzzle-Spiele, die mit einem Mega-Hit begann: Tetris.

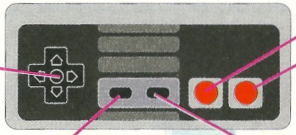
Tetris 2 besteht aus Bausteinen unterschiedlicher Farbe - rot, grün und gelb. Ziel im ersten Tetris war es, mit fallenden Blöcken eine horizontale Linie zu bilden, um sie dann verschwinden zu lassen. Tetris 2 erfordert dagegen eine horizontale oder vertikale Reihe aus drei Blöcken der gleichen Farbe, bevor sie eliminiert werden kann.

Vom Prinzip her genauso einfach zu spielen wie das erste Tetris, setzt Tetris 2 neue Maßstäbe mit einer noch höheren Herausforderung und neuem Puzzle-Spaß.

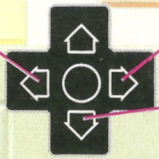
Controller-Funktionen

Benutze Controller 1 für das 1-Player-Spiel

Benutze Controller 1 und 2 für das 2-Player-Spiel



◆ Steuerkreuz ◆



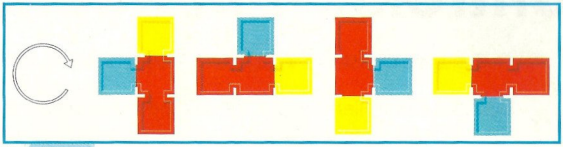
Drücke nach links, um die Bausteine nach links zu bewegen.

Drücke nach rechts, um die Bausteine nach rechts zu bewegen.

Drücke nach unten, damit die Bausteine schneller fallen.

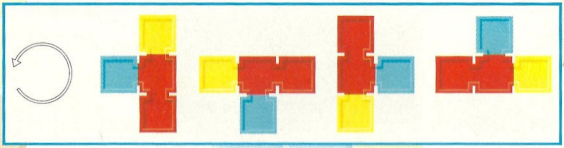
A-Knopf

Bei jedem Druck dreht sich der Block um 90° im Uhrzeigersinn.



B-Knopf

Bei jedem Druck dreht sich der Block um 90° gegen den Uhrzeigersinn.



Select-Knopf

Mit dem Select-Knopf kann der Cursor auf dem Titelbildschirm gesteuert werden. Im Spiel selbst, ist der Select-Knopf ohne Funktion.

Start-Knopf

Der Start-Knopf startet das Spiel und aktiviert im Spielverlauf die Pausenfunktion.

So geht´s los

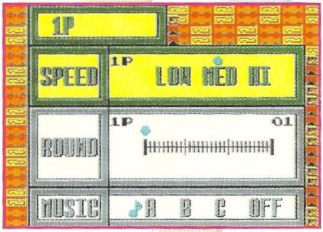
Lege die Tetris 2-Spielkassette in Dein Nintendo Entertainment System und schalte es ein. Es erscheint das Titelbild.
Auf dem Titelbild wirst Du die folgenden Optionen sehen. Wähle eine von ihnen aus und drücke den Start-Knopf, um das Spiel zu beginnen.

1 Player (1-Player-Spiel)

2 Player
(1-Player vs. 2 Player-Spiel)

1 Player vs. CPU
(1-Player vs. CPU-Spiel)

Der Options-Bildschirm (Menu Screen) erscheint, nachdem Du Dich auf dem Titelbild für eine der Spielvarianten entschieden hast. Mit dem Steuerkreuz kannst Du den Cursor auf dem Options-Bildschirm auf die gewünschte Option setzen. Drücke Start, um das Spiel zu beginnen.



Der hier abgebildete Bildschirm ist für den 1-Spieler-Modus.

Speed: Damit läßt sich die Fallgeschwindigkeit der Bausteine bestimmen.

Round: In den schwierigeren Runden startet das Spiel mit einer größeren Anzahl von starren Bausteinen auf dem Bildschirm. Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links, um diese Einstellung zu verändern.

Music: Hier kannst Du Dir die Musik aussuchen, die Du während des Spiels hören möchtest. Wähle "OFF", um die Hintergrundmusik auszuschalten.

Im 2-Spieler-Modus (1p vs. 2p und 1p vs. CPU) lassen sich die Speed- und Round-Optionen für die Spieler individuell einstellen. Damit kannst Du Dir oder Deinem Gegner ein Handicap auferlegen.

Block-Arten

Tetris 2 beinhaltet drei unterschiedliche Block-Arten: Blitz-Blöcke, starre Blöcke und fallende Blöcke. Jeder dieser Blöcke erscheint in drei verschiedenen Farben. Alle fallenden Blöcke bestehen aus vier Bausteinen und fallen vom oberen Bildschirmrand nach unten.

Blitz-Blöcke

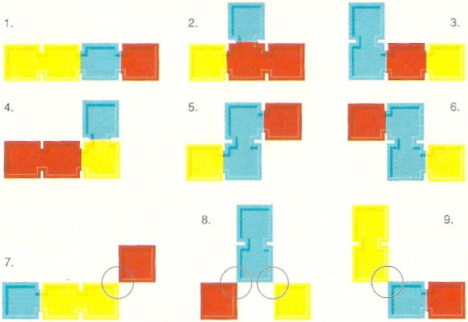
Ein Blitz-Block ist ein spezieller Gegenstand, der je nach Spielvariante (1-Player oder 2-Player-Spiel) eine besondere Wirkung besitzt. Versuche doch mal, einen solchen Block zu eliminieren und warte ab, was dann passiert.

Starre Blöcke

Die starren Blöcke erscheinen auf dem Bildschirm, bevor das Spiel beginnt und behindern die Steuerung der fallenden Blöcke. Du kannst das Spiel gewinnen oder die nächste Stage erreichen, sobald sämtliche starre Blöcke eliminiert sind.

Fallende Blöcke

Fallende Blöcke gibt es in neun unterschiedlichen Formen.

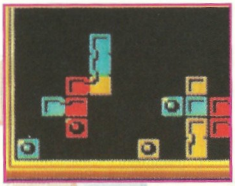


- ☐ Alle fallenden Blöcke bestehen aus vier Bausteinen und fallen vom oberen Bildschirmrand nach unten.
- ☐ In den Diagrammen 7, 8 und 9 sind die Stellen durch einen Kreis gekennzeichnet, an denen sich die Bausteine trennen, sobald einer der Blöcke sich mit einem anderen Block auf der Spielfläche verbindet.

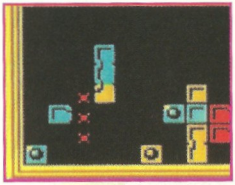
So lassen sich Bausteine eliminieren

Du kannst Bausteine eliminieren, indem Du die fallenden Blöcke so positionierst, daß drei oder mehr Bausteine der gleichen Farbe eine horizontale oder vertikale Reihe bilden.

Bsp. 1

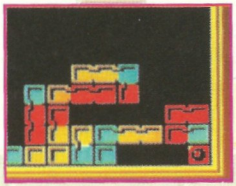


Bilde eine Reihe drei roter Bausteine...

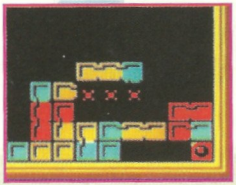


und sie verschwinden.

Bsp. 2



Positioniere die Blöcke, um eine horizontale Line zu erhalten...

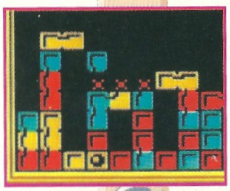


und eliminiere die roten Bausteine

Kettenreaktion!

☆ Beherrsche die Technik der Kettenreaktion. ☆

Diese Strategie erlaubt es Dir, zwei oder mehrere Reihen gleichzeitig zu eliminieren. Versuche, diese Technik im 2-Spieler-Modus anzuwenden, um so das Spiel Deines Gegners zu sabotieren.

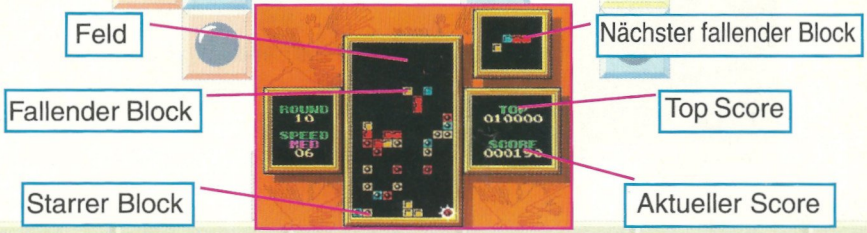


Schaffst Du es, eine Reihe von roten Bausteinen zu eliminieren, fällt an die Stelle ein grüner Block.

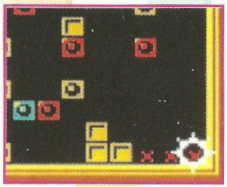
1-Player-Spiel

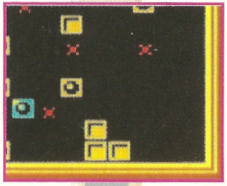
Im 1-Player-Spiel gilt es, die fallenden Blöcke so zu positionieren, daß durch die horizontalen und vertikalen Reihen gleichfarbige starre Blöcke und Blitz-Blöcke verschwinden. Eliminierst Du einen Blitz-Block, verschwinden sämtliche Bausteine der gleichen Farbe auf dem Bildschirm. Ist der Bildschirm mit Blöcken von unten bis oben zugebaut, ist das Spiel zu Ende.

Spielfeld-Bildschirm



Schaffst Du es, alle Blitz-Blöcke zu eliminieren, verschwinden auch sämtliche starren Blöcke und Du erreichst das nächste Level.





Entferne den roten Blitz-Block,...

so daß alle roten starren Blöcke verschwinden.

Score

1-Player-Spiel

◆ Punkte-System ◆

Fallende Blöcke	je 10 Punkte
Starre Blöcke	je 20 Punkte
Blitz-Blöcke	40 Punkte für jeden eliminierten starren Block, der dem Blitz-Block folgt.

Der Score für jede Kettenreaktion setzt sich folgendermaßen zusammen:

(# der eliminierten Blöcke) x (Punkte pro Block) x (Kettenreaktionsbonus).

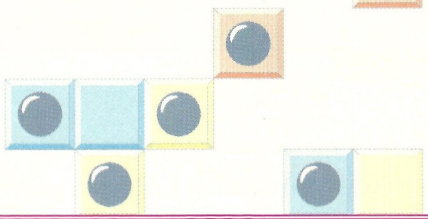
Eine Kette	x 2
Zwei Ketten	x 4
Drei oder mehr Ketten	x 8

◆ Durch Kettenreaktion eliminierte Blitz-Blöcke ◆

Der Score setzt sich zusammen wie folgt:
(# von starren Blöcken, die mit dem Blitz-Block eliminiert wurden)
x (# der Ketten) x (40 Punkte).

◆ Bonus-Score ◆

Zusätzliche Bonus-Punkte erhältst Du durch schnelles Durchspielen einer Stage.



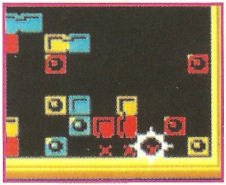
Du erhältst keine Punkte für Blöcke, die Du nach einem verschwundenen Blitz-Block oder 6 aufeinanderfolgenden Blöcken eliminierst (siehe den Abschnitt „Spezialtechniken“ auf Seite 22 in dieser Anleitung).

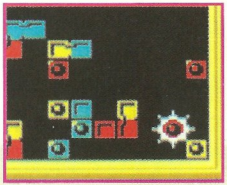
1p vs. 2p-Spiel

Beide Spieler beginnen das Spiel gleichzeitig. Der Sieg ist Dein, wenn sämtliche Blöcke von Deinem Bildschirmteil verschwinden oder die Blöcke Deines Gegners den Bildschirm zubauen. Der Spieler, der als erster drei Spiele gewinnt, gewinnt das Match.

Spielfeld-Bildschirm

Wenn Du im 2-Spieler-Modus einen Blitz-Block eliminierst, verwandelt sich ein gleichfarbiger starrer Block in einen Blitz-Block.





Eliminiere einen roten Blitz-Block, um...

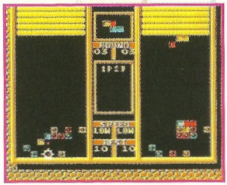
aus einem roten starren Block einen Blitz-Block zu machen.

Erfolgreiche Attacken auf Deinen Gegner

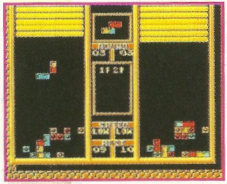
Es gibt zwei Möglichkeiten, Deinem Gegner eins auszuwischen.

Laß die Decke fallen

Bei jeder Eliminierung eines Blitz-Blocks senkt sich die Decke bei Deinem Gegner um eine Linie. Schafft es Dein Gegner, in seinem Spielfeld einen Blitz-Block wegzuschaffen, dann nimmt die Decke auf seiner Seite wieder ihre ursprüngliche Position ein. Das Ganze funktioniert im Prinzip wie ein Tauziehen.



Eliminiere einen Blitz-Block auf Deiner Seite, ...



... um die Decke Deines Gegners zu senken.

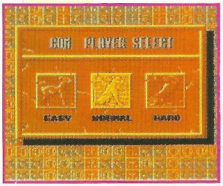
Laß die Blöcke Deines Gegners schneller fallen

Jedesmal, wenn Du eine Kettenreaktion auslöst, erhöht sich die Fallgeschwindigkeit der Blöcke Deines Gegners für eine bestimmte Zeit. Die Anzahl der schneller fallenden Blöcke wird durch die Anzahl der eliminierten Blöcke in der Kettenreaktion bestimmt.

1p vs. CPU-Spiel

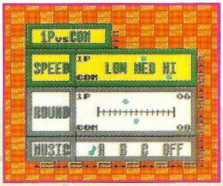
Im 1p vs. CPU-Spiel kannst Du den Schwierigkeitsgrad für den CPU-Gegner festlegen. Du hast die Wahl zwischen „EASY“ (Leicht), „NORMAL“ und „HARD“ (Schwierig).

Der Auswahl-Bildschirm (Select-Screen)



Suche Dir mit dem Steuerkreuz Deinen Gegner aus und drücke den A- oder Start-Knopf, um das Spiel zu beginnen.

Der Options-Bildschirm



Drücke den B-Knopf und bewege den Cursor vom CPU-Gegner mit dem Steuerkreuz, wenn Du die Geschwindigkeit und die Runde Deines Computer-Gegners ändern möchtest.

CPU-Spieler

HARD

NORMAL

EASY

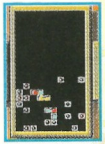
Hard Level: In dem schwierigen Level sind die Angriffe des Computer-Gegners zielgenau und zügig. Er bewegt die Blöcke pfeilschnell und ist eine harte Nuß, auch für erfahrene Spieler.

Normales Level: Auf diesem Level sind Fehler des Computers nicht ausgeschlossen. Er eliminiert Blöcke zielgenau, aber mit einer etwas langsameren Geschwindigkeit. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht zu hoch, dennoch ist Vorsicht geboten, ansonsten schlüpft Dir der Sieg durch den Controller.

Easy Level: Der perfekte Einstieg für Anfänger. Der Computer begeht Fehler und bewegt seine Blöcke nur langsam.

Blitz-Tip!

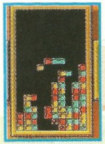
☆ Eine Lücke füllen ☆



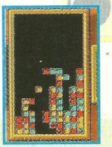
Versuche Lücken so schnell wie möglich mit Blöcken zu füllen,...

so daß mehr als drei gleichfarbige Bausteine verschwinden können.

☆ Kontrolliere komplizierte Blöcke ☆



Bewege Blöcke mit trennbaren Bausteinen geschickt,...

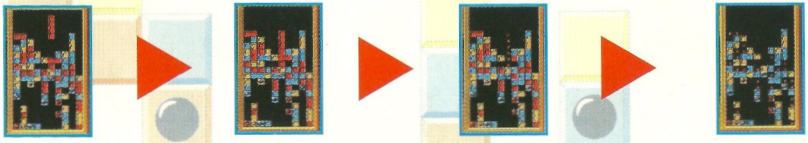


so daß du die losen Bausteine zielgenau plazieren kannst, um eine Reihe zu bilden.

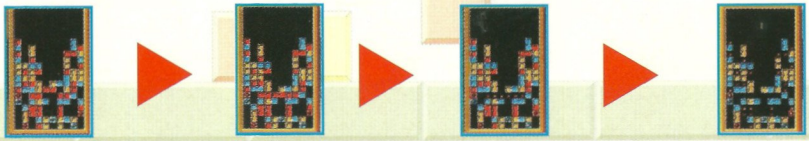
Sechs auf einen Streich!

Wenn mehr als sechs Bausteine der gleichen Farbe eine vertikale oder horizontale Linie bilden, verschwinden sämtliche Bausteine der gleichen Farbe auf dem Spielfeld.

Sechs Bausteine lassen sich eliminieren, indem Du einen Balken-Block mit vier gleichfarbigen Bausteinen auf zwei Bausteine der gleichen Farbe plazierst.

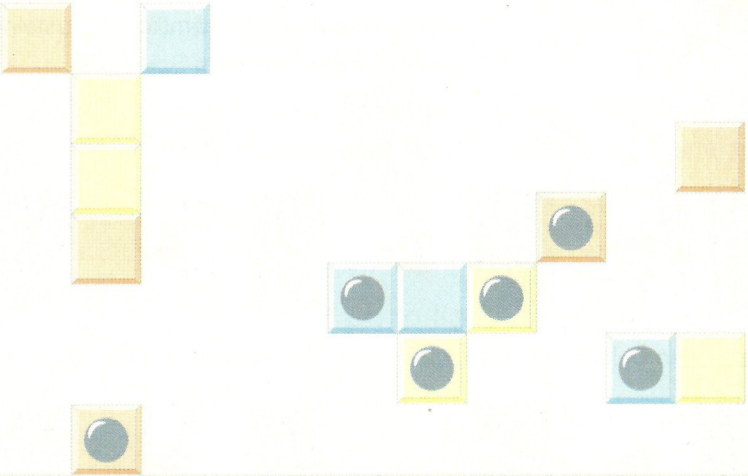


Setze den Balken-Block so, daß sechs rote Bausteine eine Reihe bilden...

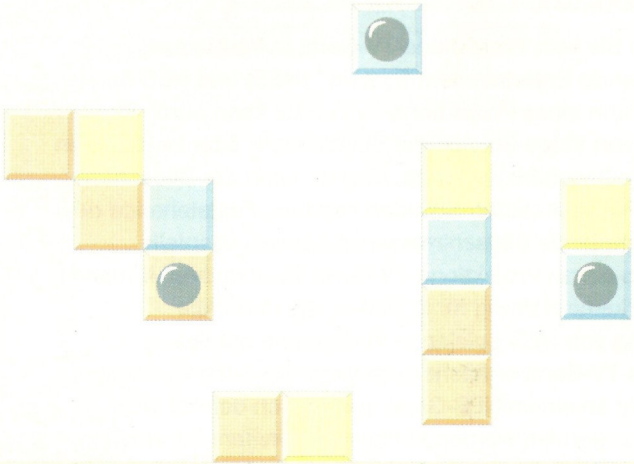


und alle roten Bausteine auf dem Bildschirm verschwinden.

NOTIZEN



NOTIZEN



⚠WARNUNG⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAPAN